Hangar aux scénarios


MONT-MOU - ÉPAVE D'UN BOMBARDIER AMÉRICAIN - BY MICKAËL T. (CC-2.0), VIA FLICKR)

Un setting pour le jeu de rôle de Thomas Munier, *Inflorenza*, dans l'enfer forestier de Millevaux

La Carlingue

PAR ARJUNA KHAN

Estonie. Les inondations successives ont transformé le pays en une gigantesque marre de boue. Constructions, cités et monuments ont été avalés par marécages et tourbières. Quelques individus tenaces, attachés à leur terre, arpentent la région sur des radeaux improvisés ou des épaves reconstituées. La forêt s'y est adaptée, ses racines plongeant dans des profondeurs insondables, donnant une allure particulièrement étrange à la forme des arbres. Les troncs se lovent les uns sur les autres comme s'ils cherchaient à s'embrasser sans jamais pouvoir s'atteindre. Les nœuds présents sur le bois forment des visages empreints d'une douceur inquiétante. Le lieu est silencieux, pourtant l'on s'attend d'un instant à l'autre à y entendre des bruits furtifs, des murmures lointains, des silhouettes qui se cacheraient dans les méandres de ce piège végétal… Cet espace d'humanité déserté est au cœur des pensées d'une poignée d'individus. Ils arpentent le territoire de ce qu'on se représentait jadis comme l'Europe de l'Est. Survivants, rois, poètes, guerriers ou monstres ont tous perdu quelque chose de valeur et se sentent privés d'un élément essentiel. Fruit de leur songe, une obsession les nourrit et les affame en l'image d'une vieille carlingue rouillée vestige des vaisseaux plongeant jadis sous les eaux. Nuit après nuit, une idée se forge en eux ; ils ont la conviction que ce sentiment de vide, d'absence peut être comblé au-delà de leurs espérances, s'ils retrouvent ce vaisseau enfoui.

La proposition de jeu

Au bout d'une éternité d'exploration, d'errance et de souffrance, vos personnages arrivent enfin à cette destination qui a habité leurs rêves pendant si longtemps.

Votre « boulot » en tant que joueur sera donc de jouer la découverte de la carlingue et de mener votre personnage à la réussite de son projet ou à son échec. Ce qui dans un cas comme dans l'autre peut être tout aussi amusant.

Création de personnage

La création de personnages, juste de quoi s'amuser.

La liberté dans la création de personnages à *Inflorenza* étant l'un des principaux intérêts du jeu, je me verrais mal vous brider dans cette étape. Néanmoins pour vous assurer du fun et qui plus est s'il s'agit de la première fois que vous jouez ce théâtre, je vous suggère fortement d'utiliser ces quelques règles optionnelles.

Outre votre première phrase inscrite à la création avec le verbe vouloir, vous allez devoir créer deux autres phrases qui vont poser des problématiques fortes d'entrée de game.

Vous allez devoir écrire une deuxième phrase qui va déterminer pourquoi votre personnage se trouve dans la carlingue. Votre personnage va chercher quelque chose. Cela peut être une personne, un sentiment, un souvenir, un objet en particulier, une information, etc. Quoi que ce soit, c'est quelque chose de vital pour votre personnage.

Ensuite, vous allez avoir une troisième phrase qui va établir un lien affectif fort avec un autre personnage. Vous avez fait la route ensemble, côte à côte, et que cela soit prévisible, absurde ou juste surprenant un lien fort a fini par se créer. Amour, admiration, respect, envie, haine sont autant d'exemples de ce qu'il peut être intéressant de créer. Pour créer cette dernière phrase vous devrez utiliser les termes **aimer** et **car**.

Lieux notables

La liste qui suit n'a rien d'exhaustif, elle propose juste un ensemble de décors propices à créer des trucs funs, surtout si on les utilise en conjonction avec le tableau des thèmes. Ce théâtre vise à exploiter un lieu spécifique autour duquel vont graviter les personnages. Par conséquent, sentez-vous libre de le détailler autant que nécessaire. L'univers de *Millevaux* permet d'intégrer les propositions les plus fantaisistes. Alors si un truc vous branche, même si cela peut paraître ridicule ou grotesque n'hésitez pas à l'exploiter. Si on devait se donner un seul conseil à *Inflorenza* c'est bien : « Si vous n'amenez pas vous-même ce qu'il vous semble intéressant de développer, personne ne le fera à votre place. »



Inflorenza

Un jeu de rôle pour incarner des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de *Millevaux*.
Qu'êtes-vous prêts à sacrifier pour accomplir votre destin ?
Un jeu de rôle d'horreur épique centré sur le personnage et sur l'histoire.
Dans le futur, sur les ruines de l'Europe. Longtemps après un cataclysme qui a jeté la civilisation à bas. Une forêt hantée recouvre le continent, de l'Angleterre aux Monts Oural, de la Scandinavie au Maghreb. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les Horlas. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. L'avenir de Millevaux est entre les mains de quelques individus. Ceux-ci sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier.

http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-2/

La carlingue

Carcasse de métal troué aux reflets poreux, c'est un amas de rouille qui baigne dans la fange. Vérole métallique, algues toxiques, bric-à-brac improbable s'enlacent autour de la structure au son des murmures du marécage. L'intérieur semble avoir été tissé dans des réseaux de câbles électriques et de fibres multicolores. La luminosité émanant de ces câbles fait passer le vaisseau de l'obscurité la plus totale à un maelström de couleurs vives.

La salle des machines

D'énormes cubes de métal se chevauchent, leurs ombres planent sur les couloirs inondés qui les longent. De larges roues destinées à évacuer le trop-plein d'eau censé refroidir les machines ornent les murs. Le mécanisme est cependant inutilisable et les parois des cubes n'offrent qu'une surface plane pourvue d'arceaux avec laquelle il semble difficile d'interagir. La force physique sera impuissante à résoudre ce mystère mais à *Millevaux* une pensée peut être plus forte que l'épée.

Postes de commande

Contrairement aux apparences, le pilotage du vaisseau se révèle plutôt enfantin. Des capsules aux reflets diffus sont à positionner sur de petits orifices, afin de choisir la direction et une simple manette permet de se déplacer. C'est comme si le vaisseau n'attendait que d'être conduit par quelqu'un et emmené, comme s'il n'avait ici plus rien à aimer ou à chérir qui pourrait le retenir.

Le sonar nous montre un échantillon de couleur pourpre. Plus vaste et plus intense lorsque l'émotion est forte. Mais que sont ces points noirs qui apparaissent parfois ? Il y a des combinaisons couleur chair sous les tables de commandes. Les porter permett d'évoluer sous la vase sans risquer l'asphyxie. À les voir épouser aussi parfaitement les formes du corps, on pourrait les croire douées d'une vie propre.

L'exploration dans les abysses révélera ses secrets à tous ceux qui accepteront de découvrir ce qui a été enfoui. Mais les âmes qui sont restées prisonnières des tréfonds ne se priveront pas d'une telle occasion de rejoindre la surface.

Folie

Des sons stridents résonnent dans la carlingue. Jeunes filles nues qui s'attardent sur le pont, spectres de violences et d'hématomes. Cœurs éructant criant leur désespoir de ne plus rien pouvoir étreindre. Des sacs de thé noir pourrissent à fond de cale, diffusant une odeur caractéristique propice aux délires les plus absurdes.

hallucination, peur, phobie, trouble de la personnalité, hantise, mégalomanie, parasites de l'esprit, cauchemars, parler en langues, possession, excès de lucidité, drogues

Mémoire

Un vieux matelot moribond est repêché, son récit parle d'une épave mystérieuse, creuset des souvenirs d'autrefois. Les pages du carnet de bord se détachent, révélant des visages endeuillés.

Les appareils de bord se dérèglent, nous perdons le contrôle du navire et nous enfonçons toujours plus profondément dans les marécages. La cité engloutie de Mälu, au milieu des ruines, le jeune épris aux mains tailladées qui chuchote les réponses à ceux qui osent s'approcher.

tarot du passé, divination, Syndrome de l'Oubli, souvenirs, passé tragique, objectif, liens, généalogie, amnésie totale, vengeance, témoignage, croyance, mensonge

Desidera res

Une eau épaisse couleur rouille s'insinue entre les câblages et monte petit à petit. Des silhouettes se dessinent et glissent irrésistiblement vers le panneau de commande. Un petit garçon aux cheveux blancs erre dans les couloirs à la recherche d'Aure Las sa poupée favorite.



Épave de B17 - by Arnaud Abadie (CC-BY-2.0), via Flickr

Les couchettes sont souillées du sang virginal, les murs hurlent leur frustration de ne pouvoir crier, les malles des occupants disparus se laissent dévorer par l'usure et le temps de peur qu'on ne leur demande ce qu'elles contiennent. Esprits vindicatifs, haine affûtée sur le fil de l'attente et la frustration, foi qu'on ne saurait satisfaire, tristesse, vide, oubli.

mise à mort, violence conjugale, paternité perdue, frustration, regret, adultère, rêves étranges, idéalisme perverti, enfance trahie, souvenir enfoui, amour brisé

Corruption

Des écrans s'allument et s'éteignent de manière anarchique, montrant fugacement des scènes de violence sur des femmes isolées.

Les eaux sous-marines sont infestées par une encre noire quand une pression s'exerce sur les parois extérieures. La nourriture est infecte, un goût d'eau de mer et de poussière, l'envie de goûter à tout ce qui est honteux et sale. La maladie des yeux morts, voir ceux qui désirent te parler, entendre ceux qui désirent t'observer. L'eau des sirhaines résonne et gémit sur les corps déglingués, pluie de cendre qui ravive et qui endort.

dégénérescence, mutation, animalisme, Shub-Niggurath, orgie, souillure, monstruosité, fertilité, perversion, vermine, épidémie, corruption sociale

Égrégore

Des arcs électriques se forment dans la salle des machines. Les cubes de métal réagissent enfin, une caresse et ils frémissent, un baiser et ils s'entrouvrent. Les spectres des abysses cherchent un corps à habiter pour pouvoir s'aimer de nouveau. Des souvenirs d'êtres perdus prennent forme et nous interrogent sur leurs souffrances.

légendes, rumeurs, rémanence psychique, spectres, entités mythologiques, sorcellerie, Horlas, hantise, émotions fortes, conte, surnaturel, liens du destin



ÉPAVE DE BULLDOZER - BY TIBOV (CC-BY-SA-2.0), VIA FLICKR

Société

Des bancs de murènes s'assemblent autour du navire et forment des fresques inquiétantes. Une guerre se prépare, les machines du vaisseau ne veulent plus obéir à la force qui les mène. L'homme à la veste rutilante a justement ce que vous cherchez sous sa veste, mais il faudra trouver quelque chose qu'il n'a pas pour l'échange.

ville, État, morale, féodalité, lois, guerre, anarchie, Extérieur, voyages, commerce, philosophie, peuple

Clan

Des chasseurs de Horlas cherchent à nettoyer par le feu le vaisseau. Les sirhaines se disputent les sentiments encore intacts qui parcourent l'endroit. Les derniers occupants du navire tentent de s'échapper malgré toute la volonté qui cherche à les dissimuler.

société secrète, tribu, secte, amis, famille, faction, alliance, dette, devoir, loges des Masques d'Or, voies Corax, lignée de confrères

Religion

La carlingue est la clé pour rejoindre les limbes. Un sentiment a été perdu et doit être retrouvé, la ferveur est un guide dans l'obscurité. Des Horlas se sont approprié les abattoirs pour les travestir en lieu de culte.

catholicisme, animisme, druidisme, hérésie chrétienne, ignorance du divin, islam, orthodoxie, mythe phénicien, culte Horla, judaïsme, religion orientale, athéisme

Science

Des scientifiques dévorés par la corruption ont retrouvé la carlingue et veulent s'emparer de ses richesses. Quelques gouttes des eaux du Styx, poussière philosophale, graines de la corne d'abondance…

alchimie, technologie, post-apocalypse, relique

vulgaire, relique merveilleuse, technologie endémique, artefact extérieur, arme à feu, véhicule à essence, automates, produits alchimiques, obscurantisme, artisanat, livres

Amour

Des chants hypnotiques proviennent de la salle des machines, plongeant les gens dans un état de transe. Les amours d'autrefois hantent nos rêves et cherchent à nous y retenir. De larges trous apparaissent sur les tableaux de commande, comme un trou dans la vase. Il suffit d'y plonger le bras et le vaisseau nous emmène vers l'objet de notre désir. Des parois organiques s'ouvrent et se referment sous l'impulsion d'un désir particulier. La carlingue nous entraine vers son vœu le plus cher avec une vitesse croissante.

passion, haine, désir, fascination, pacte, trahison, sacrifice, respect, filiation, fidélité, mensonge, confiance

Pulsions

Ta faim de mon corps humide saignera en ton âme comme un flot ininterrompu. Le désir qui monte en toi et qui ne t'appartient déjà plus, je m'en nourrirai à chaque pas que tu fais. Tu m'avais dit « toujours » et tu m'as laissé crever dans cette carlingue, je n'aurai de paix que lorsque je les aurai faits tous taire. Toi, toi, toi, encore un petit peu de ton corps, juste pour oublier à quel point je suis seul. Tes lèvres, ta peau, ton membre, ton sang qui palpite à l'intérieur… et même davantage.

orgueil, avarice, luxure, envie, paresse, gourmandise, colère, prudence, tempérance, justice, courage, inconscient

Chair

De jeunes mariés nous tendent la main pour nous attirer sur leur couche. Les sirhaines n'attendent qu'un baiser pour raviver en nous un souvenir d'extase. Des poissons argentés, miroirs brisés aux milles reflets naviguent autour des ruines d'une basilique, nous mettons la main sur un seul d'entre eux et nous pourrons obtenir tout ce que nous voudrons.

combat, sexe, beauté, promiscuité, maladie, putréfaction, mort, bestialité, athlétisme, faim, douleur, mutilation

Personnages

Sirhaines

Corps noyés baigné de lumière, avide du désir d'autrui. De leurs bouches béantes, comme déchirées sous l'effet d'une force prodigieuse, résonnent des voix de femmes criant leur détresse. Ce sont des cadavres mus par la colère, l'égrégore perlant sur leur front, glissant sur leurs corps ensanglantés que l'eau glaciale peine à maintenir en vie.

L'égrégore qui palpite autour de ces corps se manifeste presque physiquement lorsqu'elles sont en contact avec un autre être vivant. Les impulsions de souffrance, de vie gâchée, d'intimité violée sont parfois si fortes que des arcs électriques apparaissent de manière spontanée comme pour annoncer les prémices d'une métamorphose de l'environnement.

Hantant les fonds marins ou surgissant d'une goutte d'eau, elles sont irrésistiblement attirées par des sentiments suffisamment forts pour résonner en elle. Passion charnelle, amour transi, désir latent, sentiment voilé sont autant de plaisirs délicats auxquels elles ne peuvent résister.

Les désidérares

Les désidérares sont une manifestation directe, palpable et tangible de l'égrégore. Matières sombres et aqueuses déformant la réalité, brume gorgée du souvenir d'autrui, apparitions fantasmatiques et entités s'infiltrant dans les rêves sont autant d'exemples de formes physiques de ces créatures. ■

Arjuna Khan